

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č.14: Pedagogika psychologie, sociologie a problematika volného času

Didaktické hry při výuce angličtiny a sborník her

Eliška Seidlová

Anglické gymnázium Pardubice

Pardubický kraj

Pardubice 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracovala samostatně a použila jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupnění této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Pardubicích dne 27.1. 2019

.....

Eliška Seidlová

Poděkování

Děkuji Mgr. Janě Čermákové za obětavou pomoc a podnětné připomínky, které mi během práce poskytovala.

Anotace

Ve své práci SOČ se zabývám zapojením her do výuky anglického jazyka u předškolních dětí a dětí mladšího školního věku v rámci jejich zájmové aktivity. Cílem práce je shrnout teoretické příčiny důležitosti zapojení her do výuky, sumarizovat, jaké hry se učitelům při výuce nabízejí a zásady jejich používání v praxi. Součástí práce je i výzkum využívající observační a experimentální metody, v němž je porovnávána efektivita tradiční výuky při použití pracovního listu s výukou oživenou zapojením her do různých fází vyučovací hodiny. V závěru uvádím příklady her, které jsou vhodné pro individuální či skupinovou výuku dětí ve věku od čtyř do jedenácti let.

Klíčová slova

Receptivní, produktivní, komunikativní dovednosti, didaktické hry

Annotation

This work is focused on incorporation of games into teaching English to preschoolers and young learners through extracurricular activities. The aim of this work is to summarise theoretical reasons for the importance of games incorporation into teaching, to show a wide range of games that are available to teachers, and to determine the principles of using them in lessons. Another part of this work presents results of the research on effectivity of lessons taught either traditionally using worksheets or experimentally using games. In the conclusion of this work there is a collection of games that are suitable for teaching English to individual students or small groups from the age of four to the age of eleven.

Key words

Receptive, productive communicative skills, didactic games

Obsah

1	ÚVOD	7
2	Teorie zařazení her do výuky angličtiny	8
2.1	Specifika výuky cizího jazyka u malých dětí.....	8
2.2	Dělení her	9
2.3	Zapojení her do výuky	11
3	Praktická část-výzkum efektivity zapojení her do vyučovacích hodin angličtiny	13
3.1	Hypotéza:.....	13
3.2	Metody výzkumu:.....	13
3.3	Analýza výsledků výzkumu	16
4	SBORNÍK HER.....	18
4.1	Úvod:	18
4.2	HRY NA ROZVOJ SLOVNÍ ZÁSOBY /VOCABULARY GAMES/	18
4.2.1	Název hry: ŠPLHÁNÍ PO ZVONKU /CLIMBING THE BLUEBELL/	18
4.2.2	Název hry: SEMAFOR /TRAFFIC LIGHTS /	19
4.2.3	Název hry: PARKOVIŠTĚ /PARKING LOT /	19
4.2.4	Název hry: SANTOVA PUNČOCHA /SANTA'S STOCKING/	20
4.2.5	Název hry: TLUMOČNÍK / INTERPRETER/	20
4.2.6	Název hry: PRŠÍ.....	21
4.2.7	Název hry: CO ZMIZELO? / WHAT DISAPPEARED? /	21
4.2.8	Název hry: PRVNÍ ZA CÍLOVOU ČAROU / FIRST PAST THE FINISH LINE/.....	21
4.2.9	Název hry: KOLO ŠTĚSTÍ / THE WHEEL OF FORTUNE/	22
4.2.10	Název hry: NAKUPOVACÍ HRA / SHOPPING GAME /	22
4.2.11	Název hry: VYŠETŘOVATEL /INVESTIGATOR /	23
4.2.12	Název hry: NAMALUJ DUHU/ DRAW A RAINBOW /	23
4.2.13	Název hry: PEXESO/ MATCHING CARDS /	24
4.2.14	Název hry: ARCHITEKT /BE AN ARCHITECT/	24
4.2.15	Název hry: POVĚS PRÁDLO / HANG ON A CLOTHES LINE/	25

4.2.16	Název hry: KAM PATŘÍ /WHERE DOES IT BELONG?/	25
4.2.17	Název hry: ZDOBENÍ VÁNOČNÍHO STROMU	26
4.3	KONVERZAČNÍ HRY /SPEAKING GAMES AND ACTIVITIES/	26
4.3.1	Název hry: TRPĚLIVÝ PACIENT/ A PATIENT PATIENT/	26
4.3.2	Název hry: V RESTAURACI / AT THE RESTAURANT/	27
4.3.3	Název hry: BUĎ UMĚLCEM /BE AN ARTIST/	27
4.3.4	Název hry: SUPERMODELKA /BE A SUPERMODEL/	27
4.3.5	Název hry: PŘEDPOVĚĎ POČASÍ /MAKE A FORECAST/	28
4.3.6	Název hry: ŘEKNI MI O SOBĚ/TELL ME ABOUT YOURSELF/	28
4.4	GRAMATICKÉ HRY /GRAMMAR GAMES/	29
4.4.1	Název hry: POSTAV VĚTU /MAKE A SENTENCE/	29
4.4.2	Název hry: HRA SE SLOVESNÝMI ČASY/VERB TENSES GAME /	29
4.4.3	Název hry: LET ČASEM/ FLIGHT THROUGH TIMES/	30
4.4.4	Název hry: GRAMATICKÁ DESKOVÁ HRA / GRAMMAR BOARD GAME/	30
5	ZÁVĚR	32
6	Použitá literatura	33

1 ÚVOD

Individuální výuka cizího jazyka či výuka dětí v malých skupinách mimo školu je v současné době vyhledávaná mnoha rodiči, kteří si přejí, aby si jejich děti rozšířily a doplnily znalosti cizího jazyka, a to především angličtiny, nad rámec výuky. Individuální přístup jistě nabízí mnohé výhody. Učitel je schopen přizpůsobit výuku schopnostem dítěte, rozvíjet jeho talent, odhalit nedostatky a objasnit jevy, které dítěti brání v pochopení učiva. Individuální výuka mladších dětí naráží ale i na mnohá úskalí, která proces výuky zpomalují.

Zásadním problémem výuky jednotlivců je neexistence konkurenčního prostředí, které v běžné třídě funguje jako dobrý motivační faktor. Je-li dítě ve výuce samo či je-li jeho konkurence velmi omezená, postrádá partnera v soutěži, což může vést k ztrátě motivace.

Další skutečností, která souvisí přímo s výukou cizího jazyka, je nepřítomnost rovného partnera v uměle vytvořených komunikačních situacích. V běžné školní třídě děti většinou pracují ve dvojicích (pair work) či ve skupinách (group work). Při individuální hodině má dítě jedinou možnost, a tou je komunikace s učitelem, který má jiné životní zkušenosti a výrazně lepší jazykové dovednosti.

Zaujmout dítě celou vyučovací hodinu pouhou prací s učebnicí je většinou téměř nemožné. Děti rychle ztrácejí pozornost, přestávají se soustředit a efektivita takovéto výuky je mizivá. Zařazení didaktických her vede k zefektivnění výuky, přináší do hodin zábavný element a nezbytné oživení a pomáhá dětem v pevnějším osvojení si učiva.

V teoretické části bylo mým cílem shrnout důvody, proč by se didaktické hry měly stát součástí každé vyučovací hodiny cizího jazyka. Cílem výzkumu bylo srovnat efektivitu hodin, při nichž byla slovní zásoba vyučována buď za použití konzervativní metody práce s pracovním listem či za použití didaktických her. Dotazování, pozorování a experiment jsou metody, jež jsem v této části použila. Praktickým cílem této SOČ bylo vytvoření sborníku užitečných her, které jsou vhodné zejména pro výuku anglického jazyka v malých skupinách či pro individuální výuku. Některé hry jsou původní, ostatní jsou hry, jejichž smysluplnost je ověřena praxí.

K limitům této práce patří zejména malý počet dětí, na nichž byl výzkum prováděn, a moje krátká pedagogická praxe. Další omezení vyplývá z malého množství literatury, která se problematikou anglických didaktických her zabývá. Mnohé články, které se zabývají tímto tématem, jsem vyhledala pouze v anglické mutaci na internetu. V knihovnách nebyly dostupné.

2 TEORIE ZAŘAZENÍ HER DO VÝUKY ANGLIČTINY

2.1 Specifika výuky cizího jazyka u malých dětí

Výuka malých dětí se liší od výuky adolescentů či dospělých. Malé děti ve věku od čtyř do deseti let projevují intenzivně velké nadšení při učení se cizím jazykům. Souvisí to s tím, že mají zájem o vše, co je obklopuje. Malé děti spíše chápou komunikační situaci než jazyk, který v ní používáme. Pro pochopení situace děti používají nejen jazyk, ale i ostatní smysly-co vidí, slyší a cítí. Učí se spíše nepřímou než přímo. Jsou schopny používat představivost a rády rozhodují, jakým způsobem budou vykonávat určené aktivity.

Na druhé straně při jejich výuce narážíme na překážky, se kterými se nesetkáváme při výuce adolescentů a dospělých. Děti nerady přiznávají, že nerozumějí. Děti většinou nekladou otázky k probírané látce, takže vyvolávají pocit, že novou látku pochopily. Navíc rychle ztrácejí koncentraci a nudí se.¹

Používání her ve výuce pomáhá učiteli vyrovnat se se specifiky učení věkové kategorie od čtyř do jedenácti let věku. Důvodů, proč by se hra měla stát nedílnou součástí každé, a to zejména individuální hodiny, je několik:

1. Hrou se dítě od malička učí novým věcem. Jejím prostřednictvím imituje svět dospělých. S touto aktivitou je každé dítě sžitě, a proto reaguje naprosto přirozeně, je-li zahrnuta do výuky.
2. Hra přináší do výuky zábavný charakter, což je při individuální a zejména odpolední výuce, kdy je dítě po celodenním vypětí ve škole unavené, velmi důležité. Zábavného prvku lze využít i při jinak monotónních a pro děti nezáživných aktivitách spojených s memorováním slovíček či tvarů nepravidelných sloves.²

¹ Peters, Anna. Use of games and game -like activities in teaching English to different age groups: World Scientific, 2015,7, s.118-119.

² Padurean, Allna. The Importance of Didactic Games in Teaching English to Young Learners: www.researchgate.net, 2013, s.123.

3. Při hře dítě ztrácí ostych a nebojí se komunikovat, což zcela souvisí s cílem individuální výuky. Prostřednictvím hry lze vytvářet komunikační situace, při nichž je nezbytné používat jazyk jako nástroj.³
4. Soutěživost a konkurenční prostředí jsou významným faktorem při výuce. V individuálních hodinách tento aspekt téměř chybí. Hra s učitelem tento nedostatek kompenzuje.
5. Hra napomáhá k individualizaci výuky a zaměří učení na zájmy a potřeby dítěte. Příkladem by mohla být hra Parking lot-Parkoviště, která je vytvořená pro předškoláky a děti mladšího školního věku a která je uvedena ve čtvrté kapitole této práce, v podkapitole Hry rozvíjející slovní zásobu. Hra byla vytvořená pro chlapce, který se zajímá o auta, ale nerad komunikuje a příliš nerad se učí. Hra, jež přímo souvisela s jeho koníčkem, jej velmi namotivovala a její opakované zařazování do výuky vzbuzuje jeho zájem k učení.
6. Častým opakováním jazykových prostředků ve hře dochází ke drilu, ale dítě se mu snadněji podřídí než mechanickému drilování s pomocí pracovních listů a učebnice, neboť hra je pro něj zábavou.⁴
7. Hra redukuje stres, který děti zažívají kvůli tomu, že cizí jazyk, který se musejí naučit, je pro ně absolutní neznámou. Děti jsou zčásti stresované skutečností, že udělají chybu. Ve hře naopak používají jazyk svobodně, což v nich vyvolává pozitivní pocity z učení a zvyšuje jejich sebevědomí.⁵

2.2 Dělení her

Různí autoři sborníků her dělí hry do kategorií dle různých hledisek. Podle zapojení soutěživého prvku lze hry rozdělit na kompetitivní a kolaborativní. Cílem kompetitivních her je vytvořit konkurenční prostředí a zvýšit motivaci k učení. Kolaborativní hry představují práci ve skupině, která spolupracuje na řešení problému. Jedním ze zastánců kolaborativního přístupu je autor knihy Grammar Games Mario Rinvoluci.

³ Samsonová, Colette. 333 nápadů pro angličtinu. Praha: Portál, s.r.o., 1997, s.8.

⁴ Rinvoluci, Mario. Grammar games. Cambridge: Cambridge University Press, 1984, s.4.

⁵ Padurean, Allna. The Importance of Didactic Games in Teaching English to Young Learners: [www. researchgate.net](http://www.researchgate.net), 2013, s.123.

Další dělení her respektuje trend moderní výuky spojený s dělením řečových dovedností na produktivní, receptivní a interaktivní dle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky, který popisuje různé úrovně ovládnání cizího jazyka. Za produktivní řečové dovednosti se považuje mluvení a psaní, za receptivní čtení a poslech, interaktivní dovedností je komunikace. Hry pak mohou rozvíjet jednotlivé dovednosti. Některé hry by dle tohoto hlediska mohly spadat do několika kategorií zároveň.

Hry rozvíjející poslech jsou velkým zpestřením hodin, v nichž se poslech cvičí. Poslechové aktivity obsažené v učebnicích jsou zpravidla monotónní, a tím pro děti nudné. Zavedení her vyžadujících porozumění poslechem je velmi užitečné i pro překonání faktu, že děti nerady přiznávají skutečnost, že nerozumějí.

Hry rozvíjející mluvení (speaking) pomáhají dětem ztratit zábrany a komunikovat v cizím jazyce. Navíc při standardní výuce ve škole bývá tato dovednost jedna z nejvíce opomíjených. Při zařazení těchto her do výuky děti přestávají přemýšlet o správnosti své výpovědi, ale zaměří se na rozvíjení plynulosti výpovědi, která je nejpodstatnější pro reálnou komunikaci v běžném životě.

Hry rozvíjející čtení jsou důležité ze dvou důvodů. Prvním je fakt, že při příjezdu do zahraničí se děti s angličtinou setkávají nejprve v textové podobě při čtení nápisů, jídelníčků či informativních tabulí a popisků v muzeích a galériích. Navíc schopnost číst vede k pochopení principu psaní.

Hry rozvíjející psaní jsou užitečné zejména proto, že i tato produktivní dovednost je ve školách opomíjena. Pro věkovou kategorii, na kterou se zaměřuje tato práce, jsou však tyto hry nevhodné svou náročností.

Hry by bylo možné rozdělit dle toho, které vrstvy jazyka se týkají. Typickým příkladem jsou hry zaměřené na slovní zásobu a hry zaměřené na gramatiku. Toto hledisko umožňuje velmi přehledné a systematické zařazení hry a její vyhledání učitelem, který má zájem hru použít.

Rozliční autoři uvádějí i samostatné kategorie her. Scavenger hunt games⁶ jsou hry, které pracují s rébusy, křížovkami, osmisměrkami, přičemž nápověda, kterou dítě při hraní hry dostane, může být poskytnuta v mateřském jazyce. Vzdělávací karetní hry a paměťové (tzv. Educational card games and memory games⁷), jejichž příkladem může být Pexeso či Bingo,

⁶ Scavenger hunt games – bojové hry

⁷ Educational games and memory games- vzdělávací karetní hry a paměťové hry

většinou umožňují spojení slova s obrázkem, tedy pomáhají dítěti prokázat porozumění významu slova.⁸

Otázkové hry (tzv. Question games or Riddles) jsou velmi efektivní způsob, jak donutit dítě nejen vytvářet oznamovací věty v cizím jazyce, ale i produkovat samostatné otázky. V těchto hrách si soutěžící sami připraví otázky na konkrétní téma a jejich oponenti buď říkají, píší, či zakreslují odpovědi. Tyto hry jsou ale velmi komplexní a složité pro děti mladšího školního věku či pro předškoláky.⁹

Malovací a kreslicí hry (tzv. Drawing games) patří u malých dětí k velmi populárním aktivitám. Učitel či oponent popisuje obrázek, který jeho spoluhráč nevidí. Cílem této hry je nakreslit identický obrázek. Tuto hru lze snadno modifikovat dle věku dítěte. Předškoláci mohou zakreslovat obrázkem jen jedno slovo, zatímco děti starší jsou schopné zakreslit do obrázku a správně zobrazit v prostoru několik objektů.¹⁰

Pohybové hry (tzv. Physical games) přinášejí do výuky jazyka prvek změny. Malé děti jsou většinou velmi fyzicky aktivní, pohyb vnímají jako přirozený a pohybové hry považují za zábavné. Pohybové hry souvisejí s konceptem výuky nazvaným jako Total Physical Response, který vychází ze dvou skutečností. První je spojená s výukou mateřského jazyka, při níž se děti dříve naučí pohybovat a komunikují nonverbálně před tím, než začnou používat mateřský jazyk, druhá se opírá o psychologii a tvrdí, že možnost reagovat nonverbálně redukuje stres dětí při učení se cizímu jazyku. Mezi známé pohybové hry patří například Simon says nebo Walking the line.¹¹

Na základě své praktické zkušenosti rozdělím hry do tří kategorií, a to na hry zaměřující se na rozvoj slovní zásoby, hry upevňující gramatické struktury a hry rozvíjející mluvení, neboť podobným způsobem strukturuji své vyučovací hodiny.

2.3 Zapojení her do výuky

Při zařazování her do výuky musí učitel zvážit několik faktorů. Jedním z těch nejdůležitějších je věk dětí. Některé hry jsou univerzální a je možné je využít pro jakoukoli věkovou kategorii

⁸ Sigurðardóttir, Sigríður Dögg The use of games in the language classroom: Háskóli Íslands Menntavísindasvið, 2010 [online],s.13.

⁹ Sigurðardóttir, Sigríður Dögg The use of games in the language classroom: Háskóli Íslands Menntavísindasvið, 2010 [online, s.14-15.

¹⁰ Allen, Virginia French. Techniques in teaching vocabulary. Oxford: Oxford University Press, 1983,s 33-38.

¹¹ Sigurðardóttir, Sigríður Dögg The use of games in the language classroom: Háskóli Íslands Menntavísindasvið, 2010 [online],s.16.

s tím, že se mění například rozsah slovní zásoby, gramatická struktura či konverzační téma, které hra procvičuje či rozvíjí. Jiné hry (např: Santova punčocha či Semafor) jsou vhodné svým obsahem a náročností jen pro určitou věkovou kategorii.

Učitel dále musí vzít v úvahu schopnost dětí unést prohru, a to zejména u kompetitivních her. Některé děti neumějí prohrávat a jakýkoli neúspěch je demotivuje. V tomto případě lze děti do her zapojovat ve dvojicích a nehrát je individuálně.

Každá hra by měla mít předem daný cíl, kterého by mělo být dosaženo. Hry by se neměly hrát bezúčelně pouze pro zábavu, či aby vyplnily čas. Ten je dalším důležitým faktorem při zařazování her do výuky. Navíc je potřeba promyslet čas na přípravu, jasné vysvětlení pravidel a provedení. Učitel může upravit pravidla vzhledem k úrovni a věku dětí. Je důležité, aby hra byla pro dítě výzvou, kterou může překonat, ale nesmí být náročná natolik, aby ji nemohlo splnit.

Zásadním faktorem je nalezení správného okamžiku, v němž má být do výuky zařazena. Většina her, které používám, mají opakovací charakter a vedou děti k tomu, aby prakticky využívaly poznatky získané v konkrétní vyučovací hodině či v hodinách předchozích. Gramatické hry lze zařadit ve fázi osvojování určitého gramatického jevu, kdy jejich prostřednictvím dítě zapomene, že v daném okamžiku procvičuje gramatické pravidlo, které jej chceme naučit. Hry lze ale také použít jako motivační prostředek předcházející výuce nového tématu. Dítě jejím prostřednictvím zjišťuje, že mu chybí nástroj pro vyjádření skutečnosti navozené hrou a je motivované se jej naučit. Hra musí být pro dítě zábavou. Pokud dítě ztratí motivaci, stává se hra bezúčelnou.¹²

¹² Frydrychova Klimova, Blanka. Games in the Teaching of English: www.sciencedirect.com, 2014, s.1159.

3 PRAKTICKÁ ČÁST-VÝZKUM EFEKTIVITY ZAPOJENÍ HER DO VYUČOVACÍCH HODIN ANGLIČTINY

3.1 Hypotéza:

Tato práce doposud shrnula teoretické důvody důležitosti zařazení her do výuky cizího jazyka a jejich pozitivní vliv na prohlubování znalostí, zvyšování sebevědomí a zájmu o proces učení. Ve svém praktickém výzkumu bych chtěla dokázat smysluplnost jejich použití, a to zejména při zájmové odpolední výuce jednotlivců či v malých skupinách.

Do svého výzkumu jsem zařadila sedm dětí, které ze zájmu vyučují angličtinu. Děti byly rozděleny do čtyř vyučovacích bloků. První blok tvořila dvě děvčata ve věku čtyř let, druhý blok tvořil hoch ve věku sedmi let, třetí blok navštěvovaly tři děti- dvě děvčata ve věku devíti a deseti let a jeden hoch ve věku jedenácti let, čtvrtý blok byl navštěvován dívkou ve věku 9 let. Dívky předškolního věku nemají v mateřské škole další hodinu angličtiny a s výukou začaly až v letošním roce, zbylé děti se začaly učit angličtinu již v mateřské škole, a protože navštěvují základní školu s rozšířenou výukou cizích jazyků, učí se angličtinu již od první třídy v rámci standardní výuky.

3.2 Metody výzkumu:

Děti jsem pro svůj výzkum rozdělila do dvou skupin. Do první testované skupiny tedy patřily děti předškolní a chlapec ve věku sedmi let, který ještě neumí číst. Do druhé testované skupiny patřil zbytek dětí školního věku.

Ve své výuce jsem střídala dva přístupy. Deset týdnů za sebou jsem každý lichý týden vyučovala novou slovní zásobu s pomocí pracovních listů. Během těchto hodin jsem nezařadila mezi použité metody žádnou hru. Každý sudý týden jsem pak prostřednictvím různých her procvičovala slovní zásobu v té konkrétní hodině představenou. Každý týden jsem si dala za cíl naučit 8 slov u předškoláků a 16 slov u dětí, které umí číst a psát.

V každé hodině jsem zadala dětem vstupní test, který prověřil znalost vyučovaného jevu. Poté jsem buď sérií her či pracovním listem seznámila děti s novou slovní zásobou a snažila se ji upevnit. Na závěr hodiny jsem zadala dětem kontrolní test, ve kterém byly identické otázky jako v testu úvodním. Zároveň jsem prostřednictvím observace sledovala zájem dětí a jejich zapojení do výuky.

Koncepce úvodního a závěrečného testu se dle toho, zda dítě umí, či neumí číst, lišila. Test pro předškoláky vždy obsahoval všech 8 slovíček v podobě nevybarveného obrázku. Děti postupně dostávaly instrukce, aby zabarvily konkrétní slovo, které jsem vyslovila, určitou barvičkou. Před tím, než tak učinily, jsem se ujistila, že opravdu drží pastelku správné barvy. Výstupní test byl naprosto identický, pouze jsem vyslovovala slovíčka v jiném pořadí než při úvodním testu. Testy pro školáky byly koncipované jako přiřazovací cvičení (tzv. matching exercise) mezi obrázky a anglicky napsanými slovy. Úkolem dětí bylo správně přiřadit slovíčka k obrázku.

Následující tabulka zaznamenává počet slov, která školáci znali před výukou slovní zásoby v jednotlivých hodinách, v nichž jsem jako metodu výuky zvolila práci s pracovním listem bez zařazení her a průměrný počet slov, které děti znaly před výukou a po ní. Počet správných odpovědí je násoben počtem dětí.

Tab.1: Školáci-práce s pracovním listem

hodina	1.	2.	3.	4.	5.	Ø
Počet slov, která děti znaly před výukou	7	5	8	6	6	6,4
Počet slov, která děti znaly po výuce	52	50	48	54	56	52

Následující tabulka zaznamenává počet slov, která školáci znali před výukou slovní zásoby v jednotlivých hodinách, v nichž jsem jako metodu výuky zvolila pouze hry týkající se slovní zásoby (vocabulary games), a průměrný počet slov, které děti znaly před výukou a po ní. Počet správných odpovědí je násoben počtem dětí.

Tab.2: Školáci – výuka hrou

hodina	1.	2.	3.	4.	5.	ø
Počet slov, která děti znaly před výukou	5	7	6	8	8	6,8
Počet slov, která děti znaly po výuce	58	56	60	62	60	59,2

Následující tabulka zaznamenává počet slov, která předškoláci znali před výukou slovní zásoby v jednotlivých hodinách, v nichž jsem jako metodu výuky zvolila práci s pracovním listem bez zařazení her a průměrný počet slov, které děti znaly před výukou a po ní. Počet správných odpovědí je násoben počtem dětí.

Tab.3: Předškoláci-práce s pracovním listem

hodina	1.	2.	3.	4.	5.	ø
Počet slov, která děti znaly před výukou	2	3	1	0	3	1,8
Počet slov, která děti znaly po výuce testem	14	14	12	11	16	13,4

Následující tabulka zaznamenává počet slov, která předškoláci znali před výukou slovní zásoby v jednotlivých hodinách, v nichž jsem jako metodu výuky zvolila pouze hry (vocabulary games) a průměrný počet slov, které děti znaly před výukou a po ní. Počet správných odpovědí je násoben počtem dětí.

Tab.4: Předškoláci-výuka hrou

hodina	1.	2.	3.	4.	5.	σ
Počet slov, která děti znaly před výukou	1	0	3	2	1	1,4
Počet slov, která děti znaly po výuce	21	18	19	18	17	18,6

3.3 Analýza výsledků výzkumu

Z tabulek pro školáky vyplývá, že při výuce, do níž jsem nezapojila hry, byl při vstupním testu celkový počet správných odpovědí v průměru 6,4¹³ z celkového počtu 64 možných správných odpovědí, což odpovídá 10% správných odpovědí. Při výstupním testu dosáhly děti celkem 52¹⁴ správných odpovědí z 64 možných. Z toho vyplývá, že úspěšnost výuky byla 81,25%.

Ve vstupních testech používaných v hodinách, kde byly jako výukové metody použity hry, dosáhly děti v průměru 6,8¹⁵ správných odpovědí z celkového počtu 64 možných správných, což odpovídá 10,62%. Toto číslo se téměř neliší od výsledku vstupních testů v standardních hodinách s pracovním listem. Ve výstupním testu děti dosáhly průměrného počtu 59,2¹⁶ správných odpovědí ze 64 možných, tudíž odpovídaly se správností 92,5%, což je o 11,25% více než při výuce s pracovním listem.

U předškoláků nastala situace obdobná. Při výuce, do níž jsem nezapojila hry, byl při vstupním testu celkový počet správných odpovědí v průměru 1,8¹⁷ z celkového počtu 24 možných správných odpovědí, což odpovídá 7,5 % správných odpovědí. Při výstupním testu dosáhly děti

¹³ viz. Tab.1

¹⁴ viz. Tab.1

¹⁵ viz. Tab.2

¹⁶ viz. Tab.2

¹⁷ viz. Tab.3

celkem 13,4¹⁸ správných odpovědí z 24 možných. Z toho vyplývá, že úspěšnost výuky byla 55,83 %.

Ve vstupních testech používaných v hodinách, kde byly jako výukové metody použity hry, dosáhli předškoláci v průměru 1,4¹⁹ správných odpovědí z celkového počtu 24 možných správných, což odpovídá 5,83 %. Toto číslo téměř je o 1,67 % nižší než vstupní znalost v standardních hodinách. Přesto ve výstupním testu předškoláci dosáhli průměrného počtu 18,6²⁰ správných odpovědí ze 24 možných, tudíž odpovídaly se správností 77,5%, což je o 21,67 % více než při výuce s pracovním listem.

Kvantitativní vyjádření výsledků výzkumu potvrdilo, že metody výuky dětí v předškolním a mladším školním věku přinášejí výrazně lepší výsledky než tradiční výuka využívající pracovní listy. Výsledky jsou ještě přesvědčivější u předškoláků a dětí, které zatím neumějí psát. Tato skupina se naučí o pětinu více slovíček než při používání nehravých konzervativních metod. Tento fakt může souviset se skutečností, že princip učení předškolních dětí je postaven na hře a imitování, takže zapojování hravých metod do výuky nepřináší pro ně neznámý prvek, ale je to naopak aktivita, na niž jsou přirozeně zvyklé. I u mladších školních dětí se hravá metoda projevila jako více efektivní, i když pouze o 10 %. Menší úspěšnost této metody u těchto dětí může být spojena i s faktem, že se děti učily 16 nových slov za vyučovací hodinu, což je poměrně vysoký počet.

I observační metoda, kterou jsem použila ve svém výzkumu, mluví jednoznačně ve prospěch hravé výuky. V každé hodině jsem se snažila zaznamenat snahu a zájem o naučení se nové slovní zásoby. Při hodinách, ve kterých jsem pracovala s pracovními listy, byly děti často rozptýlené a nesoustředěné, často dávaly najevo únavu a při ukončení hodiny rády odcházely bez toho, aniž by žádaly o možnost setrvat na hodině déle.

V každé hodině, při níž jsem pracovala hravě a střídala různé druhy didaktických her, projevovaly děti mimořádný zájem a aktivitu, byly koncentrované a neodváděly pozornost jinam. Vždy, když jsem ukončovala hodinu, žádaly, aby mohly setrvat déle a chtěly si hrát. Zajímavé je, že si vlastně neuvědomovaly, že se v podstatě učily a že v učení učinily evidentní pokrok.

¹⁸ viz. Tab.3

¹⁹ viz.Tab.4

²⁰ viz.Tab.4

Experiment potvrdil, že používá-li učitel didaktické hry při výuce cizího jazyka, jsou jeho vyučovací hodiny přijímány s větším entuziasmem a zájmem, má menší problémy s aktivizací a motivací dětí. Obzvláště při individuální odpolední výuce, při níž jsou děti velmi unavené, je zařazení her téměř nezbytností.

4 SBORNÍK HER

4.1 Úvod:

Hry jsou v tomto sborníku rozděleny do tří skupin, a to na hry procvičující slovní zásobu (vocabulary games), gramatické struktury (grammar games) a hry rozvíjející konverzační dovednosti (speaking games and activities).

Každá hra uvádí věkovou skupinu, pro kterou je vhodná a na níž byla ověřena v praxi, a počet dětí nutný k realizaci aktivity. K mnohým hrám je nutné použít pomůcky, jež jsou uvedeny v obrazové příloze.

4.2 HRY NA ROZVOJ SLOVNÍ ZÁSoby /VOCABULARY GAMES/

4.2.1 Název hry: ŠPLHÁNÍ PO ZVONKU /CLIMBING THE BLUEBELL/

Věková kategorie: 4-11

Doba trvání: 15 minut

Počet hráčů: 1-5

Pomůcky: hrací deska s obrázky květiny zvonku, nejlépe magnetická tabule, magnetky ve tvaru berušek v různých barvách, počet magnetů odpovídá počtu hráčů

Cíl: Cílem této aktivity je opakování probrané slovní zásoby. Lze aplikovat na jakékoli téma.

Průběh hry: Každému dítěti je na začátku hry dána magnetka a určen stonek, po kterém bude jeho beruška lézt. Učitel říká česká slovíčka, jejichž seznam si předem vytvoří. Nejrychlejší dítě, které se domnívá, že zná jeho překlad do angličtiny, umístí berušku na lístek nejbližší ke kořenu květiny. Pokud řekne slovíčko správně, beruška na lístečku

zůstává. Jestliže chybuje, beruška spadne na zem. U menších dětí, beruška vždy padá pouze o lístek níž. Dítě, jehož beruška nejrychleji vyleze na květ, se stane vítězem soutěže. Pokud se soutěže účastní pouze jeden hráč, je cílem vylézt po stonku a dosáhnout květu.

4.2.2 Název hry: SEMAFOR /TRAFFIC LIGHTS /

Věková kategorie: 8-11

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů:1-5

Pomůcky: zelené kartičky ve tvaru kruhu s anglickým názvem dopravního prostředku a obrázky či hračky níže zmíněných dopravních prostředků, stužky zobrazující startovací a cílovou čáru, papírové peníze

Slovní zásoba nutná k uskutečnění aktivity: A car, a bus, a motorbike, a truck, a van, an ambulance, a fire engine, a police car, a taxi²¹.

Cíl: Cílem této aktivity je zopakování názvů dopravních prostředků.

Průběh hry: Každé dítě má přidělenou startovací a cílovou čáru, celou sadu dopravních prostředků a peníze na zaplacení tří pokut. Učitel zdvihá zelené kartičky s názvy dopravních prostředků. Dítě musí věc identifikovat a posunout ji na cílovou čáru. Pokud vyjede špatným dopravním prostředkem, musí zaplatit pokutu. Jakmile mu pokuty dojdou, nesmí pokračovat ve hře. Děti hrají simultánně. Vítězí ten, který dopraví co nejvíce dopravních prostředků do cíle.

4.2.3 Název hry: PARKOVIŠTĚ /PARKING LOT /

Věková kategorie: 4-7

Doba trvání: 15 minut

Počet hráčů:1-5

Pomůcky: obrázky či hračky níže zmíněných dopravních prostředků, plánek parkoviště

Slovní zásoba nutná k uskutečnění aktivity: A car, a bus, a motorbike, a truck, a van, an ambulance, a fire engine, a police car, a taxi²².

Cíl: Cílem této aktivity je zopakování názvů dopravních prostředků a čísel.

²¹ auto, autobus, motocykl, nákladní auto, dodávka, sanitka, hasičské auto, policejní auto, taxi

²² auto, autobus, motocykl, nákladní auto, dodávka, sanitka, hasičské auto, policejní auto, taxi

Průběh hry: Učitel dává žákům pokyny, který dopravní prostředek mají zaparkovat na číslem označenou plochu na parkovišti.

4.2.4 Název hry: SANTOVA PUNČOCHA /SANTA'S STOCKING/

Věková kategorie: 4-8

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: 1-5

Pomůcky: ponožka či punčocha pro každého hráče, obrázky hraček či malé plastové hračky z náplní čokoládových vajíček

Slovní zásoba nutná k uskutečnění aktivity: libovolná jména hraček

Cíl: Cílem této aktivity je opakování konkrétní slovní zásoby na téma Toys.²³

Průběh hry: Každému dítěti je přidělena punčocha či ponožka. Děti sedí v kruhu a uprostřed mezi nimi jsou poskládané buď obrázky hraček či reálné malé hračky. Učitel pojmenuje libovolnou hračku anglicky a nejrychlejší dítě ji vloží do své punčochy. Děti lze i mást tím, že učitel jmenuje věc, která mezi hračkami není či je již v něčí punčoše. Pokud někdo udělá chybu a vezme špatný objekt do ruky, musí jednu hračku ze své punčochy vrátit do středu. Pokud v punčoše ještě nic nemá, tak mu pro následující kolo sebereme punčochu. Pravidla lze zmírnit s klesajícím věkem dětí.

4.2.5 Název hry: TLUMOČNÍK / INTERPRETER/

Věková kategorie: 8-11

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: sudý, nejlépe 4

Pomůcky: flash cards²⁴s probranými slovíčky

Slovní zásoba nutná k uskutečnění aktivity: libovolná

Cíl: Cílem této aktivity je opakování veškeré probrané slovní zásoby

Průběh hry: Děti se rozdělí do dvojic. Každá dvojice si sedne na zem tak, že se děti o sebe opírají zády. Učitel stojí proti dvěma dětem, druhí z dvojice jsou tlumočníci. Učitel ukazuje obrázky se slovíčky a děti proti němu sedící se střídají tak, že pojmenují věc anglicky. Jejich

²³ hračky

²⁴ karty zobrazující slovní zásobu pomocí obrázků

tlumočník pak musí přeložit slovo do češtiny. Jakmile tlumočník přeloží slovo správně a vlastně pojmenuje česky věc na obrázku, získává jeho dvojice bod.

4.2.6 Název hry: PRŠÍ

Věková kategorie: 4-11

Doba trvání: 15 minut

Počet hráčů: libovolný počet hráčů, může hrát i jednotlivec s učitelem

Pomůcky: hrací karty vyrobené ze čtvrtky s obrázky

Cíl: Cílem této aktivity je opakování veškeré probrané slovní zásoby

Průběh hry: Karty s obrázky, na nichž jsou vyobrazena probraná slovíčka, se rozdají jako při běžné karetní hře. Děti si srovnají karty do balíčku tak, aby na obrázky neviděly. Pak postupně vynášejí karty a vždy pojmenují věc na obrázku. Pokud dané slovíčko nevědí, musí si vzít balíček všech vynesných karet. Učitel vždy, pokud dítě slovo nezná, připomene neznámý výraz, aby v dalším kole mělo možnost uspět. Vyhrává ten, komu v ruce nezbyde žádná karta. Hra je velmi dynamická a vede k upevnění i složité slovní zásoby.

4.2.7 Název hry: CO ZMIZELO? / WHAT DISAPPEARED? /

Věková kategorie: 4-11

Doba trvání: 5 minut

Počet hráčů: libovolný počet hráčů, velmi efektivní i při individuálních

Pomůcky: hrací karty vyrobené ze čtvrtky s obrázky

Cíl: Cílem této aktivity je opakování probírané slovní zásoby a procvičování paměti

Průběh hry: Učitel vykládá na stůl karty s obrázky, na nichž jsou zobrazena probíraná slovíčka. Na začátku hry je dobré vyložit pouze tři, pokud hrají větší děti 4 obrázky. Dítě se na obrázky podívá a musí si je zapamatovat. Poté zavře oči a učitel jednu z karet odstraní. Dítě musí anglicky říct, která věc zmizela. Počet vyložených karet závisí nejen na věku dětí, ale i na náročnosti slovní zásoby. Důležité je, aby učitel vracel do hry slova, která jsou obtížná a pro dítě hůře zapamatovatelná.

4.2.8 Název hry: PRVNÍ ZA CÍLOVOU ČAROU / FIRST PAST THE FINISH LINE/

Věková kategorie: 4-11

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: minimálně 2 hráči

Pomůcky: provázky simulující startovní čáru a cílovou čáru

Cíl: Cílem této aktivity je opakování probírané slovní zásoby, lze také aplikovat na určitá gramatická témata, která vyžadují memorování (např. nepravidelná slovesa)

Průběh hry: Učitel umístí do místnosti 2 čáry-startovní a cílovou. Startovní linie nesmí být u stěny, aby děti mohly dělat kroky vzad. Učitel vysvětluje slovíčka anglicky. Dítě, které uhodne, které slovo bylo vysvětleno, učiní krok dopředu. Ten, kdo řekne slovo špatně, učiní krok dozadu. Ten, kdo jako první dorazí k cílové čáře, vyhrává. Hru lze měnit dle věku dětí, či jevů, které učitel procvičuje. Jedná-li se o malé děti, říká učitel slovíčka česky a děti je překládají do angličtiny. Hra je velmi užitečná při výuce tvarů nepravidelných sloves, kdy učitel říká tvar infinitivu a dítě doplňuje tvar past simple a past participle.

4.2.9 Název hry: KOLO ŠTĚSTÍ / THE WHEEL OF FORTUNE/

Věková kategorie: 8-11

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: minimálně 2 hráči

Pomůcky: legenda, spinner²⁵, kolo štěstí, které vyrobí učitel z vystřižené kružnice, kterou rozdělí na velký počet segmentů tak, jako by krájel dort. Každý segment je očíslovaný.

Cíl: Cílem této aktivity je procvičit schopnost dětí vysvětlit anglická slova opisem v angličtině

Průběh hry: Učitel vyrobí kolo štěstí z vystřižené kružnice, kterou rozdělí na velký počet segmentů tak, jako by krájel dort. Každý segment je očíslovaný. Dále si připraví legendu, kde číslům, jež se objevují na kole štěstí, přidělí anglické slovo určené k vysvětlení. Na střed kružnice umístí spinner, který funguje jako strelka. Když se spinner zastaví, ukáže strelka na číslo, pod kterým je v legendě schované slovo. Úkolem dítěte je slovo co nejlépe vysvětlit v angličtině tak, že bude učiteli srozumitelné. Pokud dítě uspěje, získá bod. Poté žák s nejvyšším počtem bodů soutěž vyhrává.

4.2.10 Název hry: NAKUPOVACÍ HRA / SHOPPING GAME /

Věková kategorie: 4-11

Doba trvání: 15 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

²⁵ spinner – prstové točítka

Pomůcky: nákupní košík, obrázky zobrazující potraviny či hračky ve tvaru potravin, několik rozdílných variant nákupního seznamu vytvořeného učitelem

Cíl: Cílem této aktivity je procvičit znalost slovní zásoby týkající se jídla, zeleniny a ovoce, případně ověření znalosti základních číslovek

Průběh hry: dítě obdrží košík a nákupní seznam s anglicky uvedenými položkami, případně s uvedeným počtem položek. Dítě vkládá věci dle seznamu do košíku. Pokud vloží špatný produkt či nesprávné množství, je mu věc z košíku odňata. Aktivitu lze hrát soutěžně, pokud máme ve skupince více dětí. Vítězí ten, kdo co nejrychleji nakoupí všechny položky správně. Hru lze učinit náročnější pro starší děti. Vložíme například nedostatečný počet produktů, který požadujeme vložit do košíku v nákupním seznamu. Dítě pak musí anglicky situaci zvládnout a vysvětlit, že mu daná položka chybí.

4.2.11 Název hry: VYŠETŘOVATEL /INVESTIGATOR /

Věková kategorie: 8-11

Doba trvání: 20 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: obrázky či fotografie různých postav obou pohlaví, některé rysy postav by měly být totožné pro zvýšení náročnosti a jeden detailní popis konkrétní postavy vytvořený učitelem

Cíl: Cílem této aktivity je procvičit znalost slovní zásoby týkající se vnější charakteristiky člověka

Průběh hry: Na stůl položíme fotografie či obrázky postav obou pohlaví. Hráčům sdělíme, že jsou detektivové, kteří hledají pachatele závažného kriminálního činu, a poskytneme jim svědecký popis hledané osoby. Jejich cílem je pachatele identifikovat na základě popsanych rysů. Hru lze učinit náročnější tím, že dětem nabídneme obrázky sobě se podobajících jedinců s tím, že se dítě musí soustředit na malé detaily a důkladně eliminovat ostatní osoby.

4.2.12 Název hry: NAMALUJ DUHU/ DRAW A RAINBOW /

Věková kategorie: 4-7

Doba trvání: 5 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: pastelky a omalovánka duhy vytvořená učitelem

Cíl: Ověřit znalost barev

Průběh hry: Učitel dá velmi jednoduchou instrukci, aby dítě vymalovalo konkrétní pruhy duhy barvami, které učitel pojmenovává anglicky. U dětí, které zvládly číslovky a znají čísla, je možné hru učinit náročnější tím, že říká číslo pruhu a barvu. Správnost vykonání aktivity lze ověřit tak, že dítě obdrží učitelův obrázek duhy a může jednoduše porovnat, zda obrázek vybarvil správně. Pro srovnání může využít jednoduché konstrukce („This is red. This is red, too“).

4.2.13 Název hry: PEXESO/ MATCHING CARDS /

Věková kategorie: 8-11

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: minimálně 2 hráči

Pomůcky: učitelem vytvořené pexeso. Každá dvojice karet se skládá z obrázku a anglického pojmenování věci. Kartičky nemusí být monotematické. Učitel si může vytvořit jejich banku a postupně přidávat dvojice karet související s tím, co probírá.

Cíl: procvičit a připomenout veškerou naučenou slovní zásobu

Průběh hry: Tato hra se hraje stejně jako karetní hra pexeso. Hráči se střídají v otáčení kartiček a vždy si ponechávají dvojici karet, která k sobě patří. Vítězí ten, kdo má nejvíc nalezených dvojic.

4.2.14 Název hry: ARCHITEKT /BE AN ARCHITECT/

Věková kategorie: 8-11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: pastelky, papír

Cíl: Upevnit a procvičit slovní zásobu týkající se domu a jeho vybavení

Průběh hry: Učitel hraje klienta, který si chce nechat architektem vybudovat dům. Popisuje jeho půdorys a vybavení. Dítě dle své fantazie kreslí plánec domu. Hra se velmi dobře

uplatní ve skupině dětí, protože vznikají vizuálně odlišné plánky. Děti pak mohou srovnat, v čem je jejich plánek lepší než ty ostatní.

4.2.15 Název hry: POVĚŠ PRÁDLO / HANG ON A CLOTHES LINE/

Věková kategorie: 4-6

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: obrázky oblečení, silná nit' či příze, malé kolíčky na prádlo

Cíl: Upevnit a procvičit slovní zásobu týkající se oblečení a barev

Průběh hry: Učitel rozprostře po stole obrázky oblečení. Je vhodné vytvořit stejný druh oblečení v rozličných barvách. Jednoduchou instrukcí učitel vyzve žáka k tomu, aby na šňůru zavěsil konkrétní věc v dané barvě. Hra se hraje do té doby, dokud na šňůře nevisí všechno nakreslené oblečení. Pokud dítě zavěsí špatnou věc na šňůru, učitel ji sundá s anglickým komentářem (např. It is not a red T-shirt, it is a green T-shirt). Pak opětovně žádá o pověšení původní věci a opakuje to do té doby, dokud to dítě nevykoná správně.

4.2.16 Název hry: KAM PATŘÍ /WHERE DOES IT BELONG?/

Věková kategorie: 4-6

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: 2 kartičky s obrázky Slunce a Měsíce, obrázky denních (butterfly, giraffe, zebra, horse, sheep, cow, pig²⁶) a nočních zvířat (beaver, bat, spider, fox, mouse, otter, skunk, hedgehog, owl²⁷)

Cíl: Upevnit a procvičit slovní zásobu týkající se zvířat

Průběh hry: Učitel na magnetickou tabuli obrázky Slunce a Měsíce. Děti pod ně umisťují obrázek zvířete, které je buď denní či noční. Při tom musí zvíře správně pojmenovat. Pokud dítě název zvířete nezná, učitel jej vysloví správně a nechá dítě pojem zopakovat s tím, že jej dítě umístí na tabuli do správné kategorie.

²⁶ motýl, žirafa, zebra, kůň, ovce, kráva, prase

²⁷ Bobr, netopýr, pavouk, liška, myš, vydra, skunk, ježek, sova

4.2.17 Název hry: ZDOBENÍ VÁNOČNÍHO STROMU

Věková kategorie: 4-6

Doba trvání: 10 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: obraz velkého neozdobeného vánočního stromku, obrázky ozdobiček ve tvaru věcí, které děti umějí anglicky pojmenovat

Cíl: Zopakování veškeré slovní zásoby

Průběh hry: Učitel nejprve dětem sdělí, že budou zdobit velmi neobvykle vánoční strom. Pak umístí na stůl obrázky slovíček ve tvaru vánočních ozdob. Po té jmenuje předměty, které děti musejí umístit na vánoční strom tak, aby byl ozdoben. Pokud je více dětí ve skupině, mohou si vzájemně pojmenovávat objekty, které jejich spoluhráč umístí na stromeček. Stromek lze pak opačným způsobem odstrojit. Děti jmenují věci, které učitel musí ze stromku sundat, Cílem je zopakování co nejširší slovní zásoby.

4.3 KONVERZAČNÍ HRY /SPEAKING GAMES AND ACTIVITIES/

4.3.1 Název hry: TRPĚLIVÝ PACIENT/ A PATIENT PATIENT/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 20 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: soubor kartiček s názvy nemocí

Cíl: Simulovat konverzační situaci u lékaře. Předpokladem je předchozí znalost názvů nemocí a jejich symptomů

Průběh hry: Dítě si vytáhne kartičku s názvem příslušné nemoci. Učitel představuje lékaře a pokládá otázky na to, jak se dítě cítí. Dítě musí popsat symptomy nemoci a říct, co ho bolí. Na základě poskytnutých symptomů učitel identifikuje nemoc. Pokud dítě popíše symptomy správně, získává bod. Pokud to nezvládne, získává bod učitel. Hru může hrát i dvojice či skupina dětí. Mohou se i podělit o role lékař- pacient.

4.3.2 Název hry: V RESTAURACI / AT THE RESTAURANT/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 20 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: jídelní lístek vytvořený učitelem, obrázky jídel z jídelního lístku. Obrázky by měly oddělovat maso od příloh či zeleniny

Cíl: Simulovat konverzační situaci v restauraci.

Průběh hry: Dítě získá roli číšníka. Učitel představuje hosta restaurace. Dítě jej musí obsloužit a zároveň připravit jídlo na základě objednávky. Učitel může učinit hru náročnější například stížností na kvalitu podaného jídla či může vyžadovat jídlo, které na jídelním lístku není.

4.3.3 Název hry: BUĎ UMĚLCEM /BE AN ARTIST/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: sada obrázků k popisu, čistý papír pastelky

Cíl: Naučit dítě co nejpřesněji popsat obrázek s detaily i s přesným umístěním v prostoru.

Je to efektivní aktivita pro naučení správného použití struktury there is, there are²⁸.

Průběh hry: Dítě si vytáhne obrázek ze sady a neukáže jej učiteli. Učitel má k dispozici papír a pastelky. Dítě mu obrázek detailu popisuje s tím, že upřesňuje, kde se objekt nachází. Pro oživení aktivity se učitel může ptát pomocí doplňujících otázek na tvar, přesné místo či barvu objektu. Dítě se snaží popsat obrázek tak, aby výsledek připomínal vzor, který drží v ruce. Skládá-li se skupina ze čtyř dětí, lze aktivitu pojmout jako soutěž. Děti ve dvojicích soupeří o to, kdo nakreslí věrnější kopii obrázku.

4.3.4 Název hry: SUPERMODELKA /BE A SUPERMODEL/

Věková kategorie: 4 -11

Doba trvání: 25 minut

²⁸tam je, tam jsou

Počet hráčů: minimálně 2 hráči

Pomůcky: velké množství oblečení různých druhů, doplňky (šály, rukavice, klobouky, kabelky, boty)

Cíl: Procvičit popis oblečení, materiálů a vzorů.

Průběh hry: Děti se dle své fantazie oblečou do různých šatů a ozdobí se větší škálou doplňků. Učitel pak zorganizuje módní přehlídku. Jedno dítě se vždy prochází po místnosti a jeho spoluhráč jej popisuje v celých větách. Vyjmenovává nejen, co má na sobě, ale popisuje, z jakého materiálu je věc vyrobená, jaký má vzor, zda je oblečení volné či těsné a jaké doplňky jej oživují.

4.3.5 Název hry: PŘEDPOVĚĎ POČASÍ /MAKE A FORECAST/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 2 hráči

Pomůcky: mapa země, vystříhané symboly znázorňující různé povětrnostní podmínky

Cíl: Sdělit informaci týkající se počasí, případně aktivit, které lze v daném počasí dělat.

Průběh hry: Jeden hráč umístí symboly počasí na mapku. Druhý hráč ve dvojici je televizní hlasatel meteorolog a musí vytvořit zprávu o počasí na základě symbolů. Navíc musí doporučit divákům, co by si měli vzít na sebe a jaké aktivity by mohli v daném počasí dělat.

4.3.6 Název hry: ŘEKNI MI O SOBĚ/TELL ME ABOUT YOURSELF/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: krabička, do níž učitel vloží otázky týkající se koníčků, rodiny, oblíbených a neoblíbených jídel, hudby a filmů, které děti sledují

Cíl: Zlepšení mluvní pohotovosti a pružnosti při odpovídání na otázky týkajících se rozličných témat.

Průběh hry: Děti si tahají kartičky s otázkou z krabičky a bez rozmyslu musejí nejméně třemi větami odpovědět. Pro zvýšení motivace je vhodné vložit do krabičky úsměvné

otázky, které vybízejí děti ke komunikaci (např. Které jídlo bys nikdy nejedl?). Tuto hru není vhodné hrát jako soutěž, aby se děti nedemotivovaly tím, že nejsou schopny pohotově či dobře odpovědět. Pokud dítě nerozumí otázce, musí to anglicky říct a učitel by ji měl přeformulovat tak, aby její pochopení žákovi usnadnil.

4.4 GRAMATICKÉ HRY /GRAMMAR GAMES/

4.4.1 Název hry: POSTAV VĚTU /MAKE A SENTENCE/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: Kartičky s jednotlivými slovy, které vznikly rozstříháním celých vět nejlépe v různých časech.

Cíl: Hra je užitečná k upevnění struktury anglické věty a velmi vhodná pro procvičení základních anglických časů, například present simple a present continuous²⁹.

Průběh hry: Učitel rozhází po místnosti kartičky. Úkolem je poskládat z nich smysluplné a gramaticky správné věty. Na kartičkách by se měly měnit různé osoby, číslo a čas. Věty lze doplnit vhodnými příslovečnými určení času a místa či frekvenčními příslovci. Pokud dítě vytvoří větu špatně, učitel slova opět rozhází po podlaze. Pokud hru hraje větší skupina dětí, vítězem je ten, kdo poskládá co nejvíce správných anglických vět. Další variantou hry může být to, že ze slov mají děti vytvořit co nejdelší správnou větu.

4.4.2 Název hry: HRA SE SLOVESNÝMI ČASY/VERB TENSES GAME /

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: Dvě sady kartiček. Na jedné sadě kartiček je vždy uveden podmět s přísudkem v rozličných slovesných časech (např. I swim, I am swimming, I was swimming, I

²⁹ přítomný čas prostý, přítomný čas průběhový

swam,³⁰ atd.), ve druhé sadě karet jsou uvedena různá příslovce času vyžadující použití jednotlivých časů (now, always, yesterday, at 5 o'clock yesterday³¹).

Cíl: Hra je užitečná k správnému pochopení a používání slovesných časů.

Průběh hry: Dítě obdrží obě sady karet. Jeho úkolem je poskládat smysluplné a gramaticky správné věty. Pokud udělá chybu, učitel slova odtrhne a vrátí karty do sady. Hra se hraje tak dlouho, dokud věty nejsou poskládané správně.

4.4.3 Název hry: LET ČASEM/ FLIGHT THROUGH TIMES/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 25 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: Pracovní list vytvořený učitelem. Jeho součástí je nejlépe fotografie zachycující jakoukoli akční událost a pod fotografií jsou uvedena různá příslovečná určení času.

Cíl: Hra je určena k aktivnímu používání slovesných časů.

Průběh hry: Dítě obdrží pracovní list. S pomocí fotografie musí vytvořit příběh o zobrazené události tak, aby v každé větě použil jiné příslovečné určení času. To jej navádí na použití rozdílných slovesných časů. Hra se lépe hraje ve větší skupině, neboť děti kooperují při vymýšlení příběhu a zároveň kontrolují a přemýšlejí o správném použití slovesného času.

4.4.4 Název hry: GRAMATICKÁ DESKOVÁ HRA / GRAMMAR BOARD GAME/

Věková kategorie: 8 -11

Doba trvání: 30 minut

Počet hráčů: minimálně 1 hráč

Pomůcky: Hrací desku (lze použít univerzální hrací desku z jakékoli společenské hry), hrací kostka, figurka či figurky dle počtu hráčů, připravený soubor gramatických úkolů pro každé očíslované políčko hracího pole.

Cíl: Procvičení rozličných gramatických struktur

³⁰ tvary slovesa plavat

³¹ frekvenční příslovce a příslovce času

Průběh hry: Děti házejí kostkou. Jejich úkolem je splnit gramatický úkol, který je přiřazen příslušnému políčku na hrací desce. Pokud dítě úkol nesplní, vrací se na předchozí políčko. Vítězí hráč, který se dostane jako první do cíle. Hra je univerzální, protože soubor úkolů lze aktualizovat dle probrané gramatiky. Je vhodné zařazovat i úkoly z látky již probrané a upevněné. Tato hra je nenásilnou formou opakování jevů, které se jinak musí upevňovat drilem.

5 ZÁVĚR

Cílem této práce bylo jednak shrnout příčiny důležitosti zařazení her do výuky angličtiny v předškolním a mladším školním věku, zejména v rámci odpolední zájmové činnosti v malých skupinách či při individuální výuce. Svou práci jsem rozdělila do tří částí. V teoretické části jsem se zabývala důvody, proč by se didaktické hry měly stát součástí každé vyučovací hodiny cizího jazyky, konkrétně angličtiny, a to u dětí předškolního a mladšího školního věku. Na základě dostupné literatury jsem shrnula rozdílné aspekty, dle kterých se didaktické hry dělí do různých kategorií. Zabývala jsem se i teoretickými zásadami, které by měl učitel dodržet při zařazení her do vyučovací hodiny.

Druhá kapitola práce je věnována výzkumu, jehož cílem bylo srovnat efektivitu hodin, při nichž byla slovní zásoba vyučována buď za použití konzervativní metody práce s pracovním listem či za použití didaktických her. Výzkum potvrdil, že zejména u předškolních dětí a dětí mladšího školního věku zapojení her výuku výrazně zefektivní, zejména v oblasti rozšiřování slovní zásoby. Hodiny vyučované hravou formou jsou pro děti atraktivnější a zábavnější, ale zároveň přínosnější než hodiny postavené na konzervativní práci s učebnicí či pracovním listem. Výsledky výzkumu podporují tezi, že hra je pro děti přirozený způsob učení se novým věcem.

Jsem si vědoma toho, že můj výzkum spočívá v sledování a analýze výsledků malého počtu dětí, což souvisí s mou krátkou a omezenou praxí. Bylo by vhodné tento výzkum zopakovat na větším vzorku dětí.

Závěrečná část práce obsahuje sborník her, které byly ověřeny při individuální výuce dětí. Pro lepší orientaci je sborník uspořádán do tří celků, a to na hry rozvíjející slovní zásobu, hry gramatické a hry konverzační. U každé hry je uveden její cíl, pomůcky, počet hráčů, doba trvání a věková skupina, na níž byla hra prakticky vyzkoušena. Některé hry obsahují i doporučení, jak hru přizpůsobit jiné věkové kategorii či jinému počtu dětí. Všechny uvedené hry jsem ověřila v praxi, a to jednak při individuální výuce, tak i při výuce malých skupin dětí. Tento sborník by mohl být užitečnou pomůckou pro lektory a učitele, kteří pracují zejména s malými skupinami dětí. Většina existujících sborníků her je totiž zaměřena na starší děti, školní prostředí a předpokládá větší počet hráčů.

6 POUŽITÁ LITERATURA

Allen, Virginia French. Techniques in teaching vocabulary. Oxford: Oxford University Press, 1983.

Samsonová, Colette. 333 nápadů pro angličtinu. Praha: Portál, s.r.o., 1997.

Rinvoluceri, Mario. Grammar games. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

Sigurðardóttir, Sigríður Dögg The use of games in the language classroom: Háskóli Íslands Menntavísindasvið, 2010 [online].

Padurean, Allna. The Importance of Didactic Games in Teaching English to Young Learners: [www. researchgate.net](http://www.researchgate.net), 2013.

Peters, Anna. Use of games and game-like activities in teaching English to different age groups: World Scientific News, 2015, 7.

Frydrychova Klimova, Blanka. Games in the Teaching of English: www.sciencedirect.com, 2014.

Přílohy

Obrázek č. 1



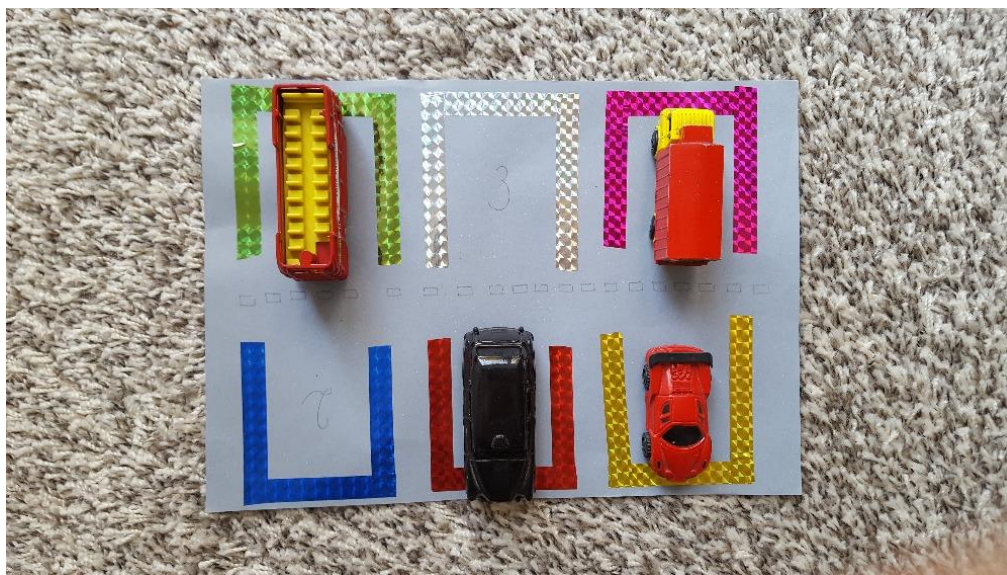
hra: Šplhání po zvonku

Obrázek č. 2



hra: semafor

Obrázek č. 3



hra: Parkoviště

Obrázek č. 4



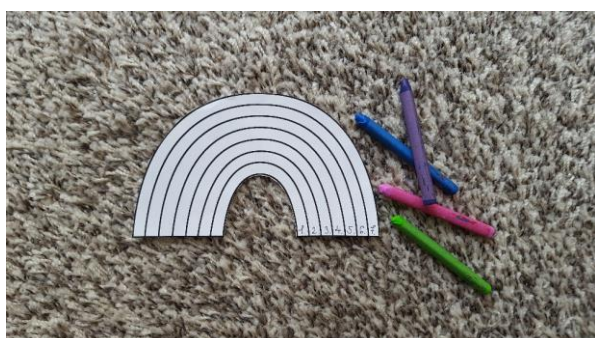
hra: Santova punčocha

Obrázek č. 5



hra: Kolo štěstí

Obrázek č. 6



hra: Namaluj duhu

Obrázek č. 7



hra: Předpověď počasí